TOP GAMES

02/2002

Star Wars: Galacric Battlegrounds | Die Hard
Civilization III | Aliens vs Predator 2

TOP GAMES

"Top Games" започва пътя си като рубрика в специализираното списание "Computer" през 1992 година. Постепенно увеличава обема си и през 1995 става самостоятелно приложение към списанието.

Именно тук се ковє българската гейм журналистика. Голяма част от авторите в "Top Games" в последствие създават и пишат в "PC Mania" и "PC Club".

За целите на проекта "Лазарус", всеки брой е опакован с корица в съвременен стил.

Приятно четене!

Die Hard: Nakatomi Plaza

Piranha Games

Ако някой иска да влезе в кожата на Брус Уилис, ще трябва да почака още само месец-два, когато ще се появи 3D шутърът, посветен на първия филм от поредицата „Умирай трудно". Представя я набързо *Сергей Ганчев*.

Titanium Angels

Mobius Entertainment

За радост хубавите комбинации между картина и история стават все повече. В това ще ни убеди и едно от очакваните заглавия – класическият 3D екшън Titanium Angels, твърди *Сергей Ганчев*.

Age of Mytology

Ensemble Studios / Microsoft

С една уникална 3D стратегия в реално време ще ни зарадват Ensemble Studios през тази пролет. *Мартин Димитров* предвижда интересна игра с минотаври, циклопи и други ужасяващи същества.

Age of Wonders: The Wizard's Throne

Epic Mega Games / Triumph Studios

Дали това продължение на Age of Wonders ще е толкова сполучливо колкото първата игра? Макар и да разполага с предварителна информация, *Мартин Димитров* също не знае отговора на този въпрос...

месечно приложение на cn.Computer за игри

брой 2/2002

TOP GAMES

CD изненади

The Legacy of Kain Series: Soul Reaver 2

Eidos Interactive / Crystal Dynamics

Soul Reaver 2 фактически е екшън с множество пъзъли, базиран изцяло на дълбока и проникновенна история на един свещеник на име Raziel. Във вълнуващото приключение на играта с множеството трудни или пък само привидно лесни загадки ни въвежда *Мартин Димитров*.

StarWars: Galactic Battlegrounds

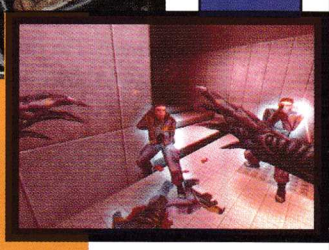
Lucas Arts

Ето една динамична RTS игра, наподобяваща Age of Empires. Излезе на пазара още през ноември миналата година, така че *Мартин Димитров* имаше достатъчно време да проучи планетите, бойните действия, ресурсите и т.н. Според него играта „не е за изпускане".

Aliens versus Predators 2

Monolith / Fox Interactive

Ако не сте любители на horror екшъните, ако не понасяте атмосферата около вас да е мрачна и страшна, ако не сте расист и сте с лабилна психика, в никакъв случай не четете статията на „пришълката" *Теодора Тодорова*.

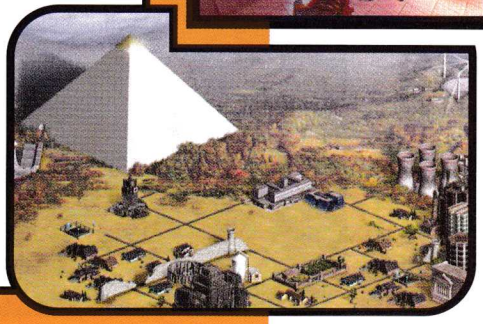


Sid Meier's

Civilization III

Firaxis / Infogrames Entertainment

На вниманието на фенове на походовите стратегии и на тези, които често са остъствали от часовете по история *Николай Петров* предлага своите впечатления от теста на третата част от сагата на цивилизациите – Civilization III.



Die Hard: Nakatomi Plaza

Piranha Games

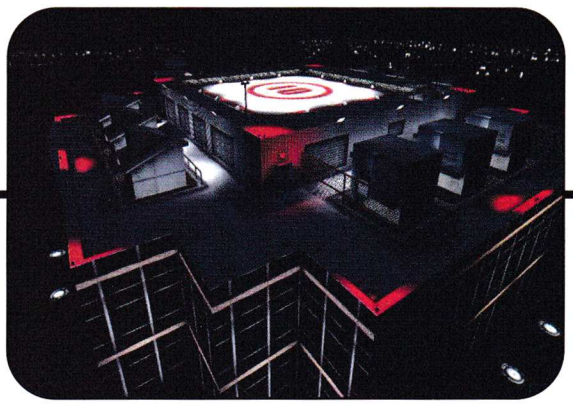
Очаква се: март 2002 г.

Брус Уилис си е Брус Уилис. Макар че напоследък се снима сравнително рядко, повечето от досегашните му филми са се превърнали в класика. Една от най-известните поредии в киното, „Умирай трудно“, нямаше да е същата без него в главната роля. В близките месеци се очаква игра, направена по първия епизод на серията. Историята ще е посветена на полицая Джон Макклеин и неговта безкрайна борба с лошите индиани. Името на играта е Die Hard: Nakatomi Plaza, а нейният разработчик – Piranha Games. В основата си бъдещият 3D шутър ще следва сценария на филма – група терористи взимат заложниии и се опитват да пробият защитата на един претъпкан сейф. Основната им грешка е, че в групичката на невинните пленниии се намира и жената на главния герой. Генерални различия между действието на шутъра и филма няма да има. Предвидени са единствено няколко допълнителни батални епизода. Общият очакван брой на нивата е около четирийсет.

Интересен момент ще е мотивацията на героя. При всеки паднал враг чувството за целеустременост ще се усилва с малък процент. Терористите ще могат да усещат нивото, на което се намира играчът, и ще го атакуват по съответстващ начин.

Графиката ще изглежда напълно нормално. Досега никой не е правил някакъв по-специален коментар относно „двигателя“ и някои евентуални екстри. Прави впечатление, че авторите са се постарали да докарат фона досущ като при филма.

Първоначалният краен срок за завършване е вече изпуснат. По по-нови пресмятания Die Hard: Nakatomi Plaza ще е готова в следващите няколко месеца.



Titanium Angels

Mobius Entertainment

Очаква се: в средата на 2002 г.

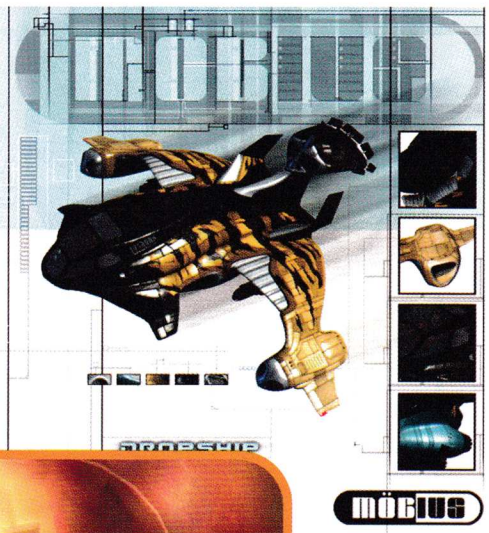
За радост на масовата публика сполучливите комбинации между готина графика и симпатична история стават все повече. Поредният представител на кръстоската ще се казва Titanium Angels. Играта ще представлява класически 3D екшън. Разработва се от английската компания Mobius Entertainment.

Историята на произведението ще е горе-долу следната: някъде в бъдещето положението е омазано до неузнаваемост – лоши и добри извънземни, тотален хаос. Главният герой е жена – ловец на глави, позната под името Carmen Blake. Поредният ѝ контракт е свързан с убийството на ужасен диктатор. Както винаги нещата се объркват и става интересно. С течение на времето се изяснява, че зад простата поръчка лежат далеч по-злокобни намерения. Попада се в класическа ситуация от типа „Спаси света!“.

Интересното е, че освен Carmen Blake играчът ще може да контролира и нейната бойна машина, наречена „Титан“. В течение на действието героинята и нейното съоръжение ще трупат опит и ще доразвиват способностите си.

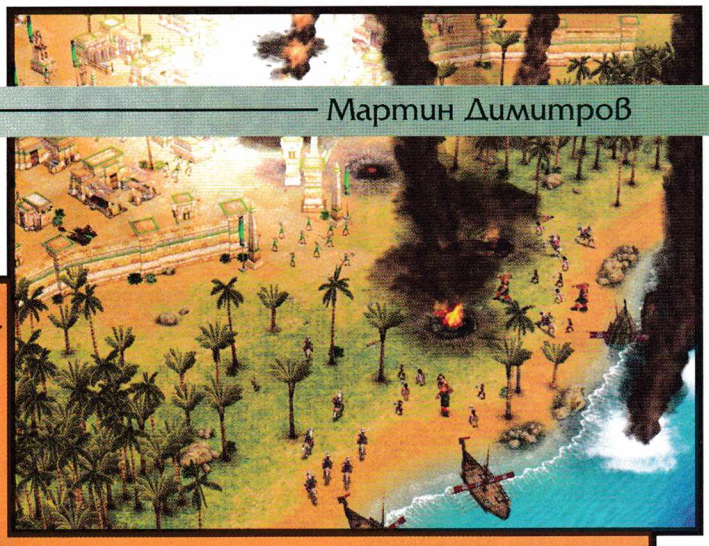
Играта ще разполага с нов „двигател“ с всичките му там щуротии – мъгли, сенки и т.н. Стилът на картинките напомня на анимационно филмче. Действието ще се следи от трето лице. Това означава, че проследяването на бойните действия ще бъде значително по-удобно.

Подобно на много игри в последно време Titanium Angels е предвидена за две платформи: PlayStation 2 и PC. Конзолната версия на играта би трябвало да изпревари компютърната с няколко месеца. На пазара ще се появи вероятно към средата на 2002 година.



Age of Mythology

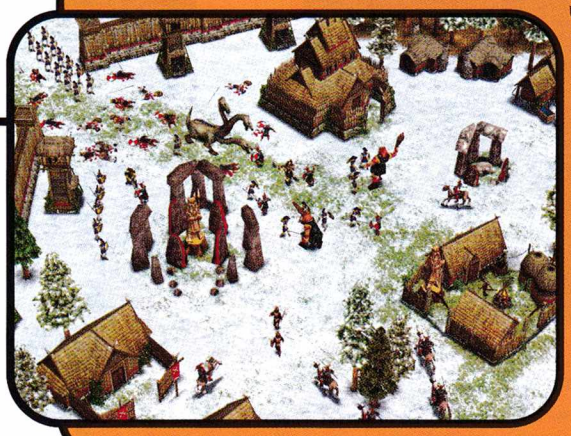
Ensemble Studios / Microsoft



Очаква се: пролетта на 2002 г.

Age of Mythology ще представлява уникална 3D стратегия в реално време. Тя е разработена от Ensemble Studios, от която ни увещават, че приликите между тяхното отроче и Age of Empires не са много големи.

Важна роля в играта ще е отделена на работниците, които ще събират ресурси и ще строят сгради. Зданията ще играят важна роля във вашата икономика и военна мощ. Технологиите също ще бъдат добре развити.



От Ensemble Studios обещават, че в играта освен мащабните битки, относително важна роля ще играят и боговете на отделните цивилизации. Така например, ако построите храм на определен бог, той ще може да ви помогне по някакъв начин – например ще покрие цялото бойно поле с метеоритен дъжд, който ще заличи вашите врагове от лицето на Земята, и други такива нищожни нещица.

Всяка цивилизация ще притежава оригинални и уникални бойни единици.

Предвижда се и участието на митологични създания като минотаври, циклопи и други ужасяващи същества.

Дали обаче казаното дотук ще бъде изпълнено, ще разберем едва през пролетта на 2002.

AGE OF WONDERS: THE WIZARD'S THRONE

Epic Mega Games / Triumph Studios

След безспорния успех на Age of Wonders разработчиците започнаха да подготвят продължението ѝ. Дали то ще е толкова сполучливо, колкото първата игра?

Момчетата от Epic Mega Games и Triumph Studios ни уверяват, че продължението ще бъде по-добро от първата част. Те разкриват, че историята ще се завърти около хората, които са били изтласкани от другите раси, и по-точно около един магьосник, който ги повежда към по-добър свят. Неговата главна цел ще е Тронът на магьосника или иначе казано, подчинение на шестте магически сфери в играта – Живот, Смърт, Въздух, Земя, Огън и Вода.

Играта ще предлага около 20 мисии – различни по характер и много динамични. Те ще бъдат разделени на шест кампании с по три мисии във всяка.

Градовете както обикновено ще играят важна роля. Важна сграда според разработчиците ще бъде Магическата кула, чрез която магът ще упражнява своето влияние над съответната местност.

Друг интересен момент ще е възможността да се подобряват сградите в градовете с цел производството на по-добри бойни единици. Новост ще бъде и възможността за строеж на нови и самостоятелни градове, което липсваше в първата част.

Всички герои, както и главният маг, ще разполагат с богат набор от умения, които ще играят важна роля за изхода на определена битка, та даже и за завършека на самата игра.

Продължението ще предлага още новости, за които обаче все още нищо не се казва. Очакват се да бъдат пуснати няколко демо версии, които да загреят геймърите, при това съвсем скоро.

Какви ще бъдат резултатите обаче и дали превъзнасянето на играта ще се окаже вярно? Докато дойде времето да разберем, ще си играем първата част.

The Legacy of Kain Series: SOUL REAVER 2

Eidos Interactive / Crystal Dynamics

Оценки

Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■□
Музика	■■■■■■■■■□
Геймплей	■■■■■■■■□□
Удоволствие	■■■■■■■■■□

Минимални изисквания
Процесор: Pentium III на 450 MHz
Памет: 128 Мбайта
Дисково пространство: 850 Мбайта
Видеопамет: 16 Мбайта

Мартин Димитиров

Интерлюдия

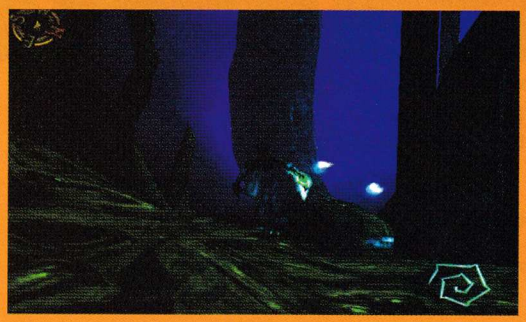
През 1999 година на компютърния пазар излезе една революционна за някои геймъри игра, носеща името Soul Reaver. Този уникат бе разработен от Eidos Interactive, които бяха дали всичко от себе си, за да създадат един шедьовър. Неслучайно новият продукт вманиачи множество геймъри, в това число и мен.

Историята, която се разгръщаше бавно, но славно, бе първото нещо, което грабваше играещия. Главният герой – вампирът Raziel бива низвергнат от своя господар – вампира Kain, и хвърлен във Вортопа. В света на Soul Reaver водата е отрова за кръвопийците. За жалост на главния злодей и късмет на нашия герой Raziel оцелява и се превръща в Душогълтач (кофти превод на Soul Reaver). Воден от глада за чужди души, той се завръща от гроба и почва да избива методично тези, които са му обърнали гръб. По този свой дълъг път към отмъщението той научава какъв е бил, преди да бъде превърнат във вампир от своя господар Kain.

Впоследствие играта разкриваше RPG елементи – повишаване на жизнената енергия, трупане на магии и специални умения, позволяващи на героя да се справя с повечето препятствия (железни решетки, водни пространства, та даже и отвестни стени). Друга силна черта на играта, която според мен стимулира мисленето, бяха множеството пъзли. При това имаше и доста елементи на екшън. Множеството и изобилието от различни по род и вид гадове допълваше напрегнатата атмосфера, в която главният герой – Raziel, се развиваше и напредваше към заветната цел – отмъщението (смъртта) на враг номер едно – Kain.

Прекарах пред екрана на своята скромна машинка безброй часове. До такава степен се бях отделил от реалния свят, че не чувствах ни глад, ни жажда. Играта беше нещо уникално за своето време. Братята на героя измираха един след друг вследствие на насилствена смърт, а главната персона трупаше способности и магии, подготвяйки се за последната битка.

Soul Reaver завършва с победата над главния враг – Kain, победа превърнала се в разочарование. Доброто не побеждава! Враг номер едно се измъква през някакъв портал, а играта завършва с „отворен" край. Това подсказва, че ще има продължение, което със сигурност ще бъде толкова вълнуващо и запомнящо се, както първата част. И наистина става така.



Ноември, 2001 г. На пазара се появява Soul Reaver 2. Дългоочакваното продължение.

Историята накратко

Историята, разбира се, продължава от там, където бе свършила. В своята ярост Raziel се хвърля в портала, за да докопа Kain. За съжаление се сблъсква с Moebius, един от пазачите на времето. Той успешно неутрализира повечето способности на главния герой, но не успява да го умаломощи, поради факта, че Raziel е Душогълтач (Soul Reaver).

И същинската игра започва от тук. Героят трябва да се измъкне от Цитаделата и да открие и да убие своя враг – Kain. По дългия път, който трябва да извърви, Raziel открива интересни факти и истини за себе си, скрити в разни труднодостъпни храмове, които са запечатани от много време и чиито врати може да отвори единствено приносителят на оръжието Reaver.

Там той научава, че всъщност някога е бил човек и то какъв – Сарафан свещеник (Sarafan Priest), който повел армия срещу вампирите и победил. Той се борил срещу всички кръвопийци с една единствена цел – тяхното пълно унищожение. След смъртта си обаче бил превърнат от Kain в мощен вампир...

Храмовете били сътворени не от човек, а от друга, крилата раса, която отдавна била изчезнала!

Древната история – духовна форма, чрез която една култура си дава сметка за своето минало, бавно поглъща главния герой и му разкрива великите и бляскави отминали мигове и времена.

Геймплей

Soul Reaver 2 фактически е компютърна игра екшън с множество пъзъли, базирана изцяло на дълбока и проникновена история на миналото на един свещеник на име Raziel.

Продължението е запазило менюто, достъпно по време на игра, макар и драстично променено. От него можете да си пуснете картата и да разберете къде точно се намирате и къде трябва да отидете. В менюто имате и опция за активиране и деактивиране на симбиотичното оръжие на героя оръжие – Reaver. От тук можете и да преминавате, когато си пожелаете, от материалния в нематериалния свят.

В нематериалния свят всичко се изкривява до неузнаваемост, отваряйки нови пътища за преодоляване на определени препятствия. Така например Raziel може да премине през непоклатимите в материалния свят решетки, сякаш те не съществуват. Разбира се, за да се върне обратно в материалния свят, героят трябва да открие точките за преминаване и да е с пълна енергия. Хубавото тук е, че дори и да не поглъща души, енергията на Raziel се възстановява сама, макар и доста бавно. Ако не обичате битките, просто се скривате от враговете и изчаквате, докато съберете достатъчно енергия, за да се прехвърлите в материалния свят. Имайте предвид, че в нематериалния свят водата не съществува като субстанция. Това довежда до мисълта, че ако определено място е достъпно единствено чрез някаква подземна река или през наводнен тунел, единственият начин да се справи героят е да поплува в материалния свят!

Като цяло това меню предлага гореспоменатите три възможности.

И в Soul Reaver 2 важен момент е поглъщането на освободените души. За разлика от предишната част, където те бяха представени като светлинни кълба, които се рееха безцелно във въздуха, тук те са светещи черепи. Дали защото така им е допаднало повече на момчетата от Eidos Interactive или са искали да вложат някакъв смисъл в тях, не е ясно.

Напредвайки в играта, Raziel ще открие материалния Reaver. Когато това стане, двете оръжия – материалното и нематериалното, ще се слеят в едно.

Важен фактор за успеха при боравенето със симбиотичното оръжие и победата в битките е доброто управление. И тук, както в първата част, можете да си нагласите клавишите по ваше желание. Интересна е възможността да играете както само с клавиатура, така и с мишка и клавиатура. И двата начина имат своите плюсове и минуси.

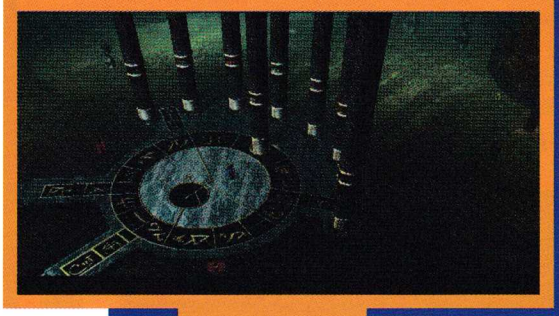
За успеха в една игра принципно важна роля има опцията Save. В Soul Reaver 2 такава възможност има, макар че в началото можете да се усъмните в това. Разбира се, не е като в повечето игри, където можеш да запомняш играта по всяко време. Тук това става, когато достигнете определени места. В първата част това бяха портали, през които героят преминаваше от едно място на друго. В тази част играта се запомня чрез няколко кристала, които се активират от Raziel. Така тя може да бъде заредена по всяко време!

Интересно хрумване е Мрачния летопис (Dark Chronicle). Макар да няма практична нужда от него, там можете да намерите всички проведени диалози, леко украсени с повествователни елементи.

Музика & звук

Музиката е наследила множество елементи от предишната част, като се е превърнала в нещо направо жестоко, убийствено. Удоволствие е да се наслаждаваш на парчетата! Макар че на места музиката се превръща в скрибуиаши звуци, това въобще не разваля настроението, напротив, създава напражение, кара те да си нашрек и да очакваш от съседния ъгъл да изскочи някой, който си проси тупаника.

През дългия път към заветната цел се чуват различни звуци, които са толкова богати на тоналност, щото човек, ако е с готини слушалки, се пренася направо във виртуалния свят на играта, забравяйки напълно реалността. Човек се нуждае да се откъсне дори за малко от заобикалящия го свят.



Графика

В графично отношение Soul Reaver 2 направо разбива всички останали компютърни! Играта предлага различни режими на разделителна способност – като се започне от 320x200, 400x300 и 514x384 точки, мине се през 640x400, 720x480, 800x600 и 1024x768 точки и се стигне чак до 1152x864, 1280x1024 и 1600x1200, та даже и 1920x1440 точки.

Светлинните ефекти, враговете, даже и цялата обстановка са направени перфектно. Дори главният герой изглежда по-добре отколкото в предишната част. Всичко блести с оргиналност и професионализъм.

Минуси

Всяко нещо си има минуси и Soul Reaver 2 не прави изключение.

Играта има много високи изисквания. Вярно, че те са оправдани от всичко, което предлага Soul Reaver 2 – графика, звук, музика и геймплей, но вероятно повечето геймъри имат машинки, които могат да покрият единствено минималните изисквания.

Макар че сме свикнали с номерата на новите продукти, не е приятно, когато понякога играта забива или блокира. Нещо друго, което доста ме изненада, беше моментът, когато Raziel премина през стигаши до коленете храсти и изчезна яко дим!

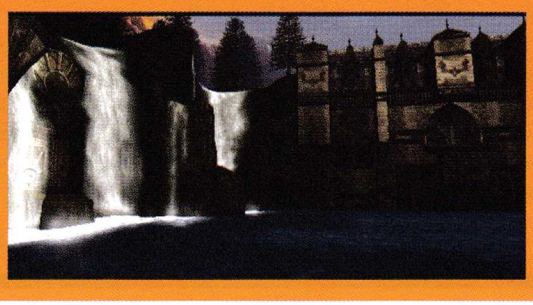
Макар че сме вече в 21-и век, смайващо е, че игра като тази не предлага мултиплейър.

Но стига съм говорил за незначителните проблеми, с които можете да се сблъскате.

Финал

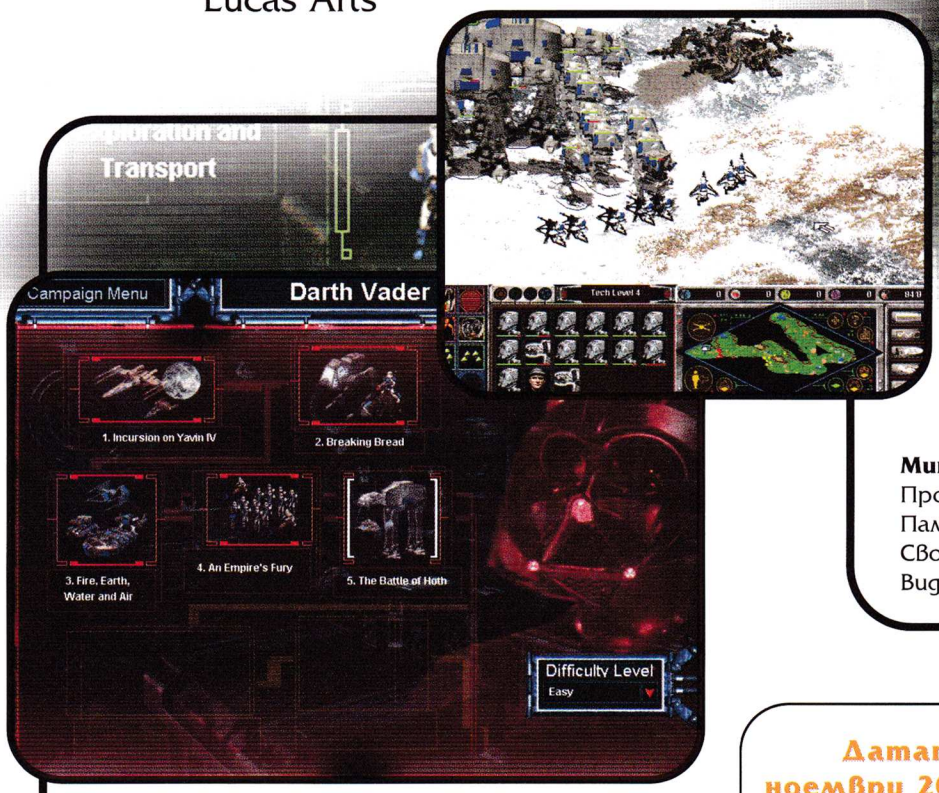
Soul Reaver 2 е наистина една уникална игра, взаимствала всичко най-хубаво от предишната част. Всеки един елемент от играта може да грабне геймъра. Завладяваши са не само графиката, музиката и звука, но и бавно разгръщашата се история на главния герой – Raziel, и цялостната мистериозна атмосфера.

Soul Reaver 2 предлага едно наистина вълнуващо приключение, с множество трудни или пък привидно лесни загадки и пъзъли. Непременно я препоръчвам на всички фенове на първата част, пък даже и на заклетите врагове на играта!



STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Lucas Arts



Оценки

Графика	■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■
Музика	■■■■■□□□□
Геймплей	■■■■■■■□□
Удоволствие	■■■■■■■■■

Минимални изисквания

Процесор: Pentium II на 300 MHz
Памет: 64 Мбайта
Свободно дисково пространство: 500 Мбайта
Видеопамет: 4 Мбайта

Мартин Димитиров

Датата – месец ноември 2001 г. Събитието – излизането на пазара на дългоочакваната игра StarWars: Galactic Battlegrounds. Дали това обаче ще съживи малко Lucas Arts, които напоследък пускаха най-различни игри, които нищо не струваха!? Отговорът е и ДА, и НЕ. Макар да възхваляваха и рекламираха своето ново отроче като нещо ново и напълно различно, обещаващо да внесе нова светлина в RTS игрите, това за съжаление се оказа недотам вярно.

След инсталиране на StarWars: Galactic Battlegrounds (SWGBG) първият диск вече не ви трябва. Играе се с втория диск, и то дотолкова, колкото да го разпознае компютърът и играта да отчете, че го имате. След като стартирате самата игра и изберете някоя опция или меню, вторият диск става излишен. Та аз така и не разбрах защо играта е на два диска, като може да мине и с един. Разбира се, музикалните пътечки на второто дискче са запълнени с готини песнички, но това въобще не оправдава дадените пари за SWGBG.

Но нека мина на

Менютата

Играта предлага девет различни менюта: Single Player, Multi player, Basic Training, Options, Zone, Data Bank, Scenario Editor, Exit и логото на играта. Повечето от тях са ви извести.

Интересно попадение на Lucas Arts е менюто Data Bank, откъдето можете да се запознаете с шестте организации, с които можете да играете, както и с планетите и местата, където ще се развиват бойните действия. Можете да се запознаете и с всичките известни личности както от филма, така и от самата игра. Освен това в това меню фигурират и видовете бойни единици (въздушни, тежки, морски и т.н.).

Друго успешно попадение е Scenario Editor. Всяка модерна RTS игра (или нейното разширение) предлага редактор за мисии. Тук хубавото е, че освен отделни мисии, могат да се правят и цели напълно новички кампании.

Разбира се, менюто Single Player предлага както игра в кампания, така и единични мисии и създадените от вас кампании. Единствено оттук можете да заредите записана игра и да доиграете мисията.

Но нека преминем към нещо по-интересно:

Самата игра

Играта е RTS без никакви RPG елементи. Всъщност тя е подобие на вече добилата световна известност Age of Empires. Добиването на суровини е важен елемент във всички RTS и онези стратегически игри, за които важи формулата: „Събери ОГРОМНА войска и иди на гости на противника." Ресурсите биват четири вида – Carbon, Food, Nova Crystals и Ore. Както в Age of Empires, така и тук важен фактор е индикаторът за броя на бойните единици, който зависи както от мисията (кампанията), така и от построените сгради за подслон на войската.

>> **Carbon (въглерод)** се използва за строежа на сгради, съоръжения и бойни единици. Добива се от различни дървета или пък се купува от космодрума (Spaceport-а). Обработва се за по-добро качество в определени сгради – цехове.

>> **Food (храна)** се набавя по много начини – риболов, отглеждане на риба в морето, лов на диви зверове или пък чрез ферми. Храната е важна предпоставка за изграждане на всякакъв род войски.

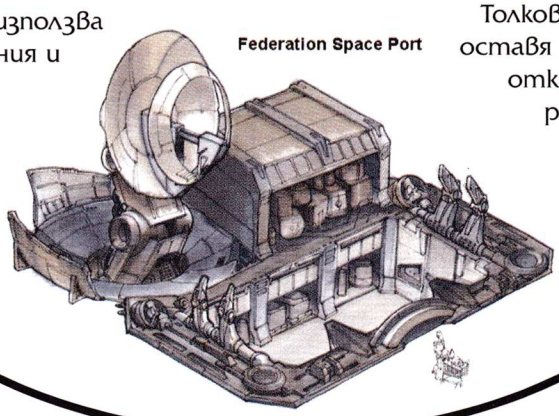
>> **Nova Crystals (звездни кристали)** се добиват от различни жилки с такъв материал. Служат главно за търговия на всички останали ресурси и суровини. За по-голям и ефикасен добив са създадени определени сгради – цехове.

>> **Ore (руда)** важен материал за изграждане на определени защитни постройки. Добива се от открити залежи.

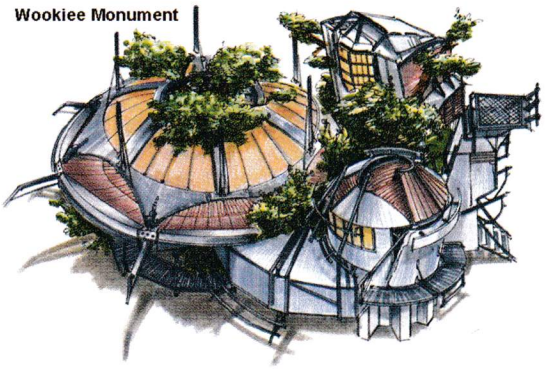
Всички ресурси са жизненонеобходими за развитието на отлично функциониращ военен апарат. Освен това повечето от тях се използват за различни подобрения за бойни единици и сгради. Тези подобрения играят важна роля в SWGBG, защото с тяхна помощ добивът на материали, необходими за строеж, се извършва по-бързо и количеството добит и пренесен материал е доста по-вечко. От друга страна, подобренията играят роля и при бойните единици. Така те стават много по-силни и здрави от обикновено, получават нови способности или пък им се подобряват определени характеристики.

Подобренията не се изчерпват само с дадените в началото. Всъщност друг важен фактор в SWGBG е така нареченото Tech Level (технологично ниво). От него се определя кои бойни единици могат да се строят и кои подобрения да се постигнат или открият. Така например един Имперски изтребител на четвърто технологично ниво е къде-къде по-добър от същия на едно ниво по-ниско.

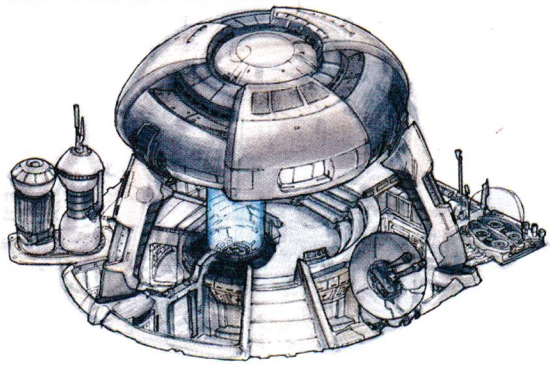
Толкова за технологиите. Ще оставя на вас да се насладите на откриването и разработването на нови оръжия и подобряване на вече съществуващите бойни единици.


Federation Space Port

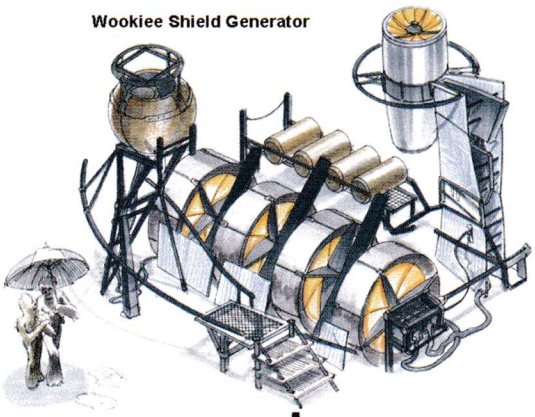
Wookiee Monument



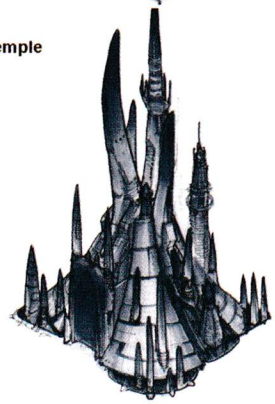
Rebel Alliance Command Center



Wookiee Shield Generator



Sith Temple



Важно нещо в SWGBG е това, че играта е разделена на шест кампании. Пет от тях се състоят от по седем мисии. Една от кампаниите обаче има осем мисии. Следователно общо мисиите са 43. Заслужава си да се изиграят.

Понякога тактиката „застрояване на врага" е по-печеливша от „строиш огромна армия и отиваш на гости на противника".

Графиката

В графично отношение SWGBG има завиден успех. Играта предлага различни режими на разделителна способност – 800x600, 1024x768, 1280x1024 пиксела. Освен това всичките бойни единиии и сгради са изключително добре анимирани с доста реалистичен ефект. Всички бойни единиии съответстват на бойните единиии от самите филми.

Звук и музика

Играта изобилства от звукове. Всяка бойна единица или пък сграда издава специфичен звук, когато бъде избрана или пък когато ѝ бъде указано да извършва определено действие. Така например, ако изберете исполинската и мрачна фигура на Lord Vader, ще чуете превъзходния му механично-човешки глас, който вдъхва респект у повечето противниии.

За съжаление музикалното оформление на играта не е особено добро. Музика има при избиране или проучване на определени менюта, а в играта отсъства. За мен това е доста неприятно, понеже съм свикнал да слушам нещо, докато мачкам гадовете. Но иначе, когато я има, е превъзходна. А ако ви е налегнала носталгията по парчето, когато се появява Lord Vader, непременно изслушайте втория диск, някъде откъм шестата минута нататък.

Финал

StarWars: Galactic Battlegrounds е една динамична RTS игра, наподобяваща Age of Empires, включваща много елементи – както икономически, така и военни. Политиката невинаги е важна.

За съжаление както в повечето стратегически игри, и в SWGBG сюжетът е праволинеен.

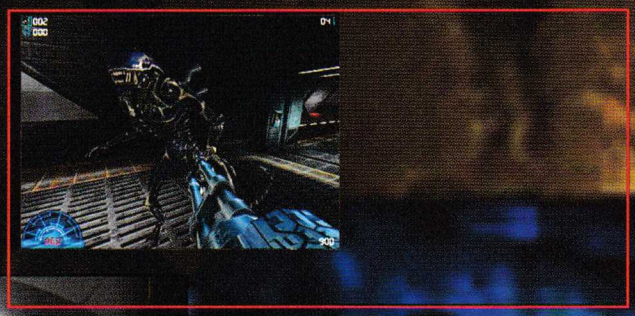
Иначе играта е хубава. За нея може да се пише още, разбира се, но по-добре я вижте със собствените си очи. Тя не е за изпускане.

Теодора Тодорова

ALIENS VERSUS PREDATORS

Monolith / Fox Interactive

Въпреки успеха на първата част на играта, добре разработена от Rebellion, този път Fox решиха да възложат работата по продължението на компанията Monolith, много добре известна на геймърите от хитовете No One Lives 4ever и двете части на културата за времето си Blood.



Оценки:

Графика	
Звук	
Музика	
Геймплей	
Удоволствие	

Минимални изисквания

Процесор: Pentium III на 450 MHz
Памет: 128 Мбайта
Свободно дисково пространство: 750 Мбайта
Видео: 3D видео карта с 16 Мбайта памет

Наистина, втората част (според мен) е по-добра от първата по отношение на геймплей – има доста новости, нивата са още по-психарски от преди, но при цялото ми уважение към играта и авторите ѝ, историята би могла да бъде една идея по-добра.

Действието започва, когато някакъв амбициозен учен на име Einsburg организира изследователска експедиция до изчезналия кораб Space Jockey. Експедицията, естествено, търпи пълен провал, целият екипаж е избит, като само Einsburg оцелява. Той решава да създаде в колонията лаборатория, в която да може подробно да проучи странните пришълци.

Ако играете с Alien (пришълец), задачата ви е ясна – да избиете всички хора по пътя си и да

помогнете на колонията да оцелее. Ако предпочетете хората, вие поемате ролята на морския пехотинец Frosty Harrison (Marine) и сте част от отряд, изпратен в лабораторията, за да намери и евакуира останалите случайно оцелели хора. Не ме питайте откъде се взема Хищника (Predator). Той решава да допринесе за общата разруха, като стреля по всичко живо и си колекционира трофеи (човешки и Alien-ски глави) за удоволствие.

Един от най-големите плюсове на играта е уникалната атмосфера, напълно в стила на филмите, дори по-добра, защото тук ти си главният герой и изтребването на пришълците е лично твоя работа. При това всичко е още по-мрачно и страшно от първата игра. За това до голяма степен допринасят **графиката и музикалното оформление на играта.**

Графиката не е нещо революционно и неповторимо, но е много добра и прави страхотно впечатление. Авторите са използвали модифицирания енджин LithTech.

Музиката съвсем не е драматична и тежка (както сигурно си представяте, че трябва да е в подобен тип игра), а на моменти е дори съвсем незабележима. Въпреки това е приятна. Всъщност колкото по-тиха е, толкова атмосферата е по-психираща и напрегната. Звукът е по-добър, озвучаването на персонажите е страхотно, както и всички звуци, свързани с вадене на оръжие, шум от стъпки и т.н. Озвучаването на филмите и войниците е готино, обаче репликите на места писват, колкото и да са добри (особено *„Oh, Jesus, no no“).*

Анимациите между нивата са добре направени, абе яки са, като изключим смисъла им. Най-много ме кефи, че историята (колкото и да е тъпа) свършва ужасно отчайващо (напълно в стила на Кафка или Едгар Алън По).

Нивата

Направени са хем в един стил, хем са разнообразни. За разлика от първата част на AvP, където не беше добре изяснено кой, къде и кога минава по нивата, тук нашите герои се засичат на някои места. Например, ако играете с Predator и срещнете труден противник (например Marine), ще видите, че когато играете с пехотинеца, на същото място ще трябва да се биете с Predator. Тук не мога да не спомена за една грешка в играта (всъщност може да не е грешка, а странно хрумване на авторите или лично пристрастие): героите са много небалансирани. Predator е най-силен от всички, Alien-ите и Marine-ите ряпа да ядат. Като застане оня ми ти Predator пред теб и почне да те стреля с прихващащи оръжия, които те убиват от един удар, иди, че го стреляй с гранатомет или картечница. Пък дума да не става да влизаш в близък бой с него – тогава той най-спокойно си вади кошчето и пак с един удар си долу. Абе, Хищника се убива много трудно!

Иначе играта никак не е дълга, на моменти обаче е доста трудна – най-вече с Marine. Има няколко нива на сложност Easy, Normal, Medium, Hard, като на последната сложност не ви препоръчвам да играете.

Самостоятелна игра

Едно от много хубавите неща в самостоятелната игра е голямата разлика между героите. Това означава например, че разликата между пришълеца и морския пехотинец е не само в оръжията, а и в начина на игра. Доато с Marine се стремите да не се доближавате до смъртоносните противници и да ги очистите от разстояние, то с Alien нещата съвсем не стоят така – с него вие трябва да бъдете максимално бързи и точни, да идете до врага и да се надявате, че първият удар ще го убие. С Predator пък можете да правите каквото пожелаете, защото той, както вече казах, е най-мощното създание в играта и е силен и в близък, и в далечен бой (РАСИЗЪМ!).

Ще започна с описанието на пришълците (Alien-ите), защото ми е най-лесно. Ами – и – и... те са едни такива симпатични същества, които имат най-малко контроли и най-трудно управление. Към предишните опции на пришълеца Facehug (трябва ви най-вече, за да се вселите в чуждо тяло), ударите с ръце, опашка и Headbite-а (отхапване главата на противника) има една напълно нова, наречена Pounce, която представлява буквално нахвърляне върху противника и е много полезна на места, стига да наиелиш добре жертвата. Това е високоскоростна атака, разкъсваща всичко живо на парчета, само дето ако не уцелиш, става лошо. На практика като се биеш с хора, почти винаги ги убиваш отведнъж, независимо с кой удар – Pounce или с ръце и опашка, които са по-бавни, но вършат работа. Alien е най-бързото същество и ударите му може да са доста здрави, но е почти на плюнка кръв. Има обаче само кръв, за която трябва да го е грижа, а с нея можете да се зареждате, като ядете труповете и най-вече главите на жертвите си (не се опитвайте да изядете главата на хищник). Пришълеца има две виждания – нормално, с което всичко е тъмно като в рог, обаче виждате противниците отдалече: хората – в синьо, хищниците – в зелено, а други пришълци – в червено сияние. С другото виждане всичко изглежда бяло. То ви е необходимо, за да можете да се ориентирате, докато пълзите в разни шахти и тунели. Шях да забравя, най-яката способност на Alien-а е пълзенето по стени. Е, повярвайте ми, никак не е лесно, много е объркващо и в началото е

направо кошмар. Обаче след като се научиш, си е голям кеф.

Нивата с Пришълеца са ми много любими. Отначало, естествено, се излюпвате и целта ви е да си намерите гостоприемник. Не влизайте в спор със стражата все още – все пак вие сте с размерите на скорпион и всеки би могъл да ви смачка (по-късно ще можете да се разпоредите с високите ви приятели). След това си намирате жертва, но все още сте много мижав и започвате да си търсите храна.

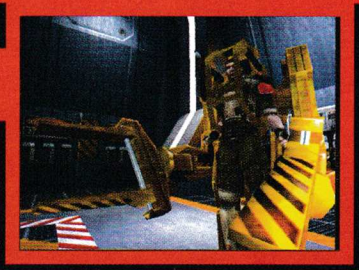
Най-накрая пораствате в йерархията и започвате да изпълнявате къде-къде по-важни задачи, като например опазване на майката пришълец. А иначе в нива пришълците се срещат под най-различна форма и подобие. Първи са Facehugger-и (тия създания, непосредствено излюпени от яйцата), Chestbuster-и (тва е втора фаза от хилавостта), Runner-и (нещо като кръстоска между пришълец и куче; тия са най-ужасните, защото тичат много бързо, много са дребни и не можеш да ги нацелиш половин час), Drone-и (класически вариант на пришълец), Praetorian-ии (най-здравите, но и най-бавните) и самата майка пришълец.

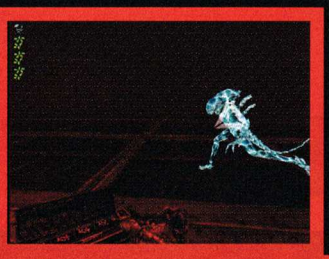
Хищника има кръв (която може да възстанови по всяко време със специален Medi-camp; споко – неизчерпаем е) и енергия, която използва за боравене с оръжията (нея той възстановява по същия начин с енергийна сфера – и тя е неизчерпаема). Специалната маска на Хищника му дава възможност да вижда по четири различни начина, които са предназначени за хора, за пришълци и други хищници. Всяко от тези виждания е в различна преобладаваща тоналност – за хората е в синьо, за пришълците – в червено. С една дума – красота. Арсеналът, с който разполагате, е впечатляващ. Острието на ритките, копие, Smart-disc (нещо като бумеранг; това оръжие прихваща хора; не се хабят амуниции), пистолет, Plasmacaster (прихваща пришълци; използва се енергия), Netgun (изстрелва паяжина) и месомелачка (убива почти всичко с едно попадение и има опция за снайпване).

Нивата в началото са малко по-различни. Не се развиват в колонията, ами в някаква джунгла., Стигнете ли в колонията обаче, започва истинският екшън, като вие избивате всичко наред. Нивата тук са доста праволинейни на моменти. Най-тъпото обаче е в края. Тогава в няколко нива преследвате един човек, обладан от пришълец. Накрая го срещате, убивате го с два изстрела на месомелачката в главата и играта свършва. Нашият мил хищник не стига, че е безсмъртен, но и е роден под щастлива звезда. На всичкото отгоре събира главите на жертвите си като трофеи, което автоматично му пълни амуниициите през различните нива.

И сега идваме до моята любима част от самостоятелната игра – играта с Marine. Значи тук е истинската част в играта – атмосферата е най-близка до тази от филмите. Тук е и най-потискащо – не е като играта с другите две раси – само вървиш и сееш смърт. Няма как – тук ти си жертвата и ти трябва да оцелееш. Буквално казано, вървиш и се чудиш откъде ще ти скочи пришълец. Особено в началото е много психарско. Още със започването на играта с морския пехотинец в първите мисии ти дават доста солидно въоръжение и ти си мислиш, че едва ли не на първата крачка ще ти изскочат 20-ина пришълци. Вървиш с насочена картечница, страхуваш се от собствените си стъпки, а всъщност се оказва, че няма никого. Всички вече са загинали, а пришълците не се интересуват от самотен войник, който обикаля коридорите с разтуптяно сърце. Най-страшното е, че не превъзхождаш гадовете по никакъв начин и дори си ощетен – имаш кръв и броня, които се намират по нивата (не много често), пък и като свършат патроните става много лошо. Най-големият бъзик беше, като ме пуснаха срещу боса – преторианец само с ножче и пистолет с 12 патрона.

Оръжията са много разнообразни и въобще са голяма мания. Като се почне с ножа, който според мен е сложен само за гавра, пистолета (този път има нормални и бронебойни патрони), Shotgun (любимата ми помпа), Railgun (обикновена картечница с алтернативна стрелба, нещо като граната), Smartgun (самонасочваща се картечница с въртящ се барабан), Minigun, Rocket-Launcher (с най-различни гранати), огнемет и снайпер (най-мощното оръжие на пехотинеца; убива преторианец с два куршума). Само да се оплача: с този снайпер първо те зарибяват – дават ти го на място, където не ти трябва, след това ти го взимат обратно и намираш нов чак накрая, само колкото да убиеш





босовете с него.
Минигънът също не е често срещано явление.
Нашият сладур Frosty има също така Hacking-device (устройство за разкодиране на пароли), електрожен за горене на болтове, радар, отчиташ движение, и най-тъпото възможно фенерче на света. Това с радара и фенера си е голяма психария. За радара ще ви кажа един пример: седите си вие на едно място, радарът почва да пищи и да отчита движещ се обект, вие се побъркваме от страх, а накрая се оказва, че това било някакъв люлеещ се кран, отваряща се врата или нещо от сорта. Тва фенерче пък непрекъснато ми лазеше по нервите: първо – не осветява добре, второ – привлича всичко живо в радиус 30 м с мижавото си мъждукане, и трето – батерията му свършва за една минута, след което си длъжен да го чакаш още една минута, за да се зареди. Освен това то има и „нощно виждане" (night vision), с което можете да си изхабите батериите за по-малко от 10 секунди. Е, мерси, да ми бяха дали прожектор. Но се свиква, все пак това е част от атмосферата на играта, седиш, стреляш се с някви пришълци и не стига, че са много, и без това трудно ги различаваш от фона, ами и фенерът ти изгасва. На всичкото отгоре и Frosty е такава една хилка! Но независимо от това (или тъкмо заради това) за мен това е най-истинският single-player.

Мултиплейър

Получило се е нещо много добро поради факта, че възможността на избор е доста голяма. Тук има четири фракции: Пришълци, Хищници, Морски пехотинци и Корпорацията (пак са хора, но най-вероятно са включени единствено от съображения за по-голямо разнообразие). Всяка фракция има няколко различни варианта. На практика това си е един вид стратегически елемент, защото както казах, с всеки различен индивид се играе по различен начин. Вие трябва не само да си изберете с какво да играете, но и да си измислите подходящ стил на игра, съчетаваш вашия собствен стил и възможностите на вашия избраник.

Хищниците се различават по това дали са леко или тежко въоръжени, колко бързи са и т.н. Пришълци има най-различни: можете да играете с Runner, Drone, Warrior, Praetorian и дори с Pred-Alien, което е средно между пришълец и хищник.

При хората разликата е също във въоръжението – има снайперисти, картечари и т.н., има и такива, които са специалисти и могат да ползват всякакъв арсенал.

Мултиплейърът е донякъде балансиран – например предимството на Пришълеца е, че не му се налага да си намира оръжия, а на хората – че им дават доста често брони, кръв и всякакви амуниции. Естествено, и тук най-силен е Хищника. Той се убива доста трудно, особено като те стрелят още двама души и ненадейно си се превърнал в мишена на няколко пришълци. Играта в мрежа е страхотно преживяване. Екшънът е много напрегнат и изключително интересен. При това позволява доста голяма свобода на действие и всяка ситуация е неповторима. Има няколко режима на игра – Deathmatch, TeamDeathmatch, Survival, Hunt. Картите са достатъчно на брой, за да не писват и сами по себе си са доста разнообразни. Има всякакви оръжия и екстри (направо ти става кеф да обикаляш и да събираш). На всяка карта има различен тип оръжия, например-не на всяка карта има снайпери. Мелето е размазващо – просто тази игра няма да ви остави намира, винаги е супер напрегнато и никога не се знае какво ще стане. С две думи, мултиплейърът е много зарибяващ и бие всякакви други екшъни по разнообразие и неповторимост. Просто перфектна игра!

Не се забелязват много бъгове. Аз поне в момента се сещам само за един: застрелваш пришълец и той, вместо да умре и тялото му да изчезне, остава като вкопан в земята да се гърчи во веки веков.

AvP2 за мен е велика игра и я препоръчвам горещо на всички фенове на филма, както и на всички любители на horror екшъните и страшната атмосфера. Просто перфектна е за расисти. Но да не я играят хора със слаба нервна система и лабилна психика. И каква е горчивата истина:

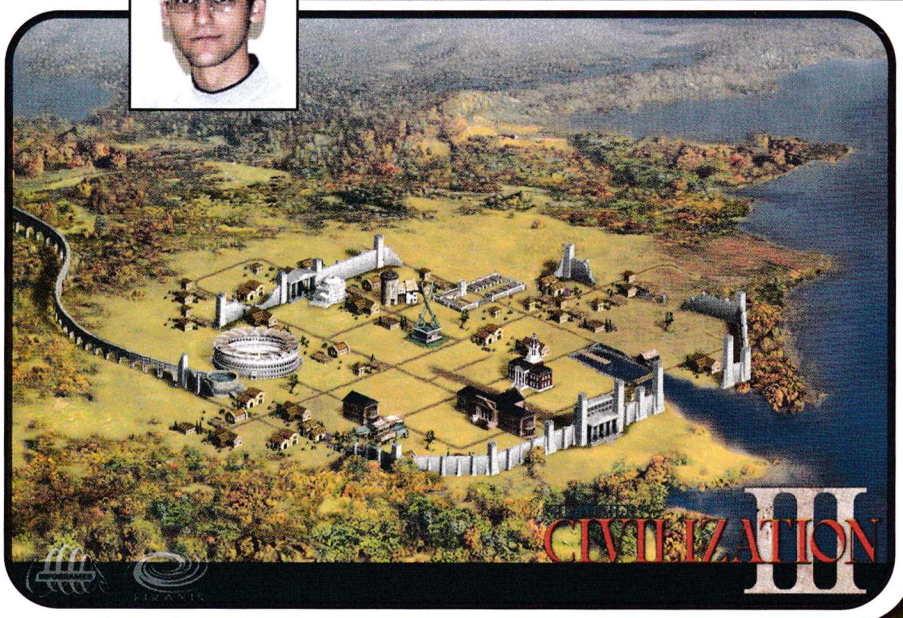
PREDATOR WINS

Пришълците никой не ги обича вече): Горчив край.

Николай Петров

SID MEIER'S CIVILIZATION III

Firaxis / Infogrames Entertainment



Оценки:

Графика	■■■■■■■□□□
Звук	■■■□□□□□□□
Музика	■■■■□□□□□□
Геймплей	■■■■■■■□□□
Удоволствие	■■■■■□□□□□

Изисквания:

Процесор: Pentium II на 300 MHz
Памет: 32 Мбайта RAM
Свободно дисково пространство: 400 Мбайта
CD-ROM: с 4-кратна скорост
Видео: DirectX 8.0a (не поддържа други резолюции освен 1024x768x16)
Операционна система: Windows 9x/Me/2000

Историята е нещо доста интересно, даже и полезно. Не че ще ви накарам да започнете редовно да посещавате часовете при „Вещиицата от римското гробище", но прочетете поне веднъж учебника – ей така, просто за себе си. Защото ако не го направите, кой ще разказва на внуиите ви как цар Симеон се къпал в три морета (ако не броим почивките зад граница) и между другото е понабивал нашите съседи – ромеите? Е, ако не ви се чете, поне поиграйте на нещо, което доста наподобява учебника по история, но е малко по-иветно, при това картинките се движат и от време на време даже изпълняват нарежданията ви. Освен това тези картинки не са какви да е, а качествени 3D изображения.

Civilization III има няколко предшественика, използващи сходна (ако не и същата) основна платформа. Смятам да навляза в малко подробности за тези от вас, които не са имали възможност или не са проявили интерес към тази игра преди няколко години. Нека не ми се сърдят онези, за които няма нищо непознато в нито една от предишните части.

Старт

За начало на действието може да си изберете един от сценариите за земята с познатия ѝ релеф. Наистина ще ви е по-удобно, но не и много по-лесно. Препоръчвам ви като за начало да започнете на по-малката карта, за да навлезете по-бързо в самото действие. Освен това така градовете ви ще имат възможност да разполагат с повече ресурси, без да се налага за всяко находище да строите нов град. След като надобреете малко и се запознаете в движение с особеностите и нововъведенията, ще можете малко по-спокойно да си генерирате непознат терен и да се позабавлявате както трябва. За мен идеалният терен е малко земя на неостровна карта с максималния брой „противници".

Идва ред за избора на народ, чийто лидер ще бъдете вие за известно време. Възможностите са доста големи. Можете да играете съобразно характера си с такава иивилизация, чиито предимствата ви харесват. Това с харесването обаче не е достатъчно – ще е жизнено необходимо да изстисквате максималното от вашите подчинени. Личните ви качества също не са за пренебрегване. Наистина, ако играете с мирни, ученолюбиви и трудолюбиви хора, имате си „завоювано" положение и вечно разширяващи се граниии. Ако някой с малко повече военни единиии реши да провери как сте с грубата сила, не го щадете ни най-малко. За 3-4 хода се произвеждат десетина атакуващи единиии със задачата да стигнат до неговата столица.

Тук идва проблемът и с превземането на чуждите градове, селца и паланки. При всяко нахлуване на чужди единици на територията на вашите градове става нещо наистина доста гадно. Всички сгради със специално предназначение, освен чудесата на света, изчезват, територията на града се свива и многобройното население започва да измира от глад, студ и размирции. Дори и впоследствие да си възвърнете собствеността, то тя определено ще е нещо чуждо, сдъфкано и изплюто.

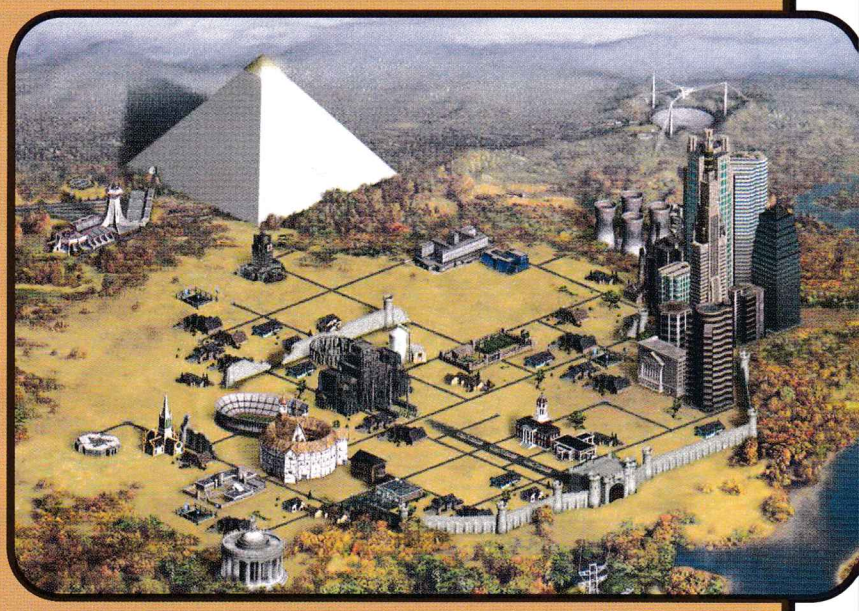
Сигурно си задавате въпроса дали може да се мине и без войни или други видове конфликти като ембарго или тиха омраза. Тук му е мястото да отбележа, че играта е наистина доста сложна и ако за първи път се сблъсквате с нея – не се ядосвайте, когато всички се съюзят срещу вас и буквално за няколко хода ви премахнат от лицето на света. Има много тънкости и дипломатични ходове (въпреки че дипломацията се появява доста късно), които ще ви гарантират много преимущества.

Колкото и да сте дипломатични, без военни действия няма да минете. Винаги се намира някой, дето иска да си направи град върху вашата колония за диаманти например и го прави с цялото си нахалство на подписал съюз с двама или трима по-силнички. Е, това според мен автоматично означава подготовка за световна война и...

Как свършва тази игра

Има няколко изисквания за водене на успешни военни действия: количество, качество и добър обществен строй.

Ако искате да извоювате космическа победа, добре е да построите кораб за пътуване в космоса и да го изпратите към Алфа Кентавър. Корабът се състои от 10 части. За построяването му са необходими доста суровини като алуминий, каучук и уран.



Нов тип победа е така наречената „културна“ победа. За да я извоюваме, един ваш град трябва да събере не по-малко от 20 000 „културни“ единици.

Дипломатичната победа е възможна след построяването на едно от чудесата, наречено „Обединените нации“. В него периодично се свикват представителите на нациите и се провеждат избори за лидер. Всяка нация, която има мнозинство на това събрание, автоматично печели. За тази цел трябва да имате поне 25% от картата на света или от световното население. Първите, построили „Обединените нации“, имат известно предимство при гласуването.

Възможна е и т.нар. доминираща победа, когато завладеете много голяма част от света.

Ако играта свърши, без никой да е достигнал нито един от посочените критерии, прави се класиране по точки.

В началото може да си изберете дали играта да свършва само чрез един тип победа, или да са възможни всички и всеки от участниците да си избира накъде да насочи усилията си.

Лични впечатления и малко критика

Както всяко ново нещо, така и тази игра си има много преимущества и някои недостатъци. Г-н Майер е внесъл например ресурсите като стратегически елемент в играта. Естествено, това донякъде е и нож с две остриета – ако ги имаш, е добре, ако ги нямаш – направо почни отначало. Лошото е и това, че находищата на суровини се показват едва след като сте открили науката за тяхното приложение. Всичко започва да прилича на една доста сериозна главоблъсканица. Предвидено е, естествено, да могат да се компенсират доста от превратностите на „съдбата“. Но все пак има и известен момент на случайност и малко късмет. Какво например ще стане, ако съседите ви са милитаристически варвари и решат, че могат да прегазят малката идилия, която сте си построили със собствени средства и ужасно много реално игрово време. Вие, да речем, сте по-добре от тях в научно отношение и можете да построите по-силни войски, но за следващите няколко хода. Атаката, естествено, е неочаквана и масирана. Ситуацията става напечена, след като за 3 хода сте изгубили 2 града и докато дойдат подкрепленията, може да няма какво да се спасява. Дори и да отблъснете тази атака, то последствията ще са много и направо фатални. Градовете ще се възстановяват с години, докато достигнат ефективността, на която сте разчитали.

Ето и един съвет – не разчитайте, че можете да се справите дори при средна трудност без помощ от страна на съседите си. Те са доста агресивни в това отношение и ако не размените науки с тях, оставате далеч назад. Това означава, че няма да ви е лесно да се откъснете и да достигнете до някоя от победите. Отново ще ви се наложи много добре да си направите сметките какво и по колко да търгувате,

кого да заплашите или премахнете, с кого да се съюзите.

Сигурно има и такива милитаристични натури с явното желание още от самото начало да превземат света с груба сила. Добре е все пак, преди да започнете с военните действия, да си направите план за около 20-ина хода напред. В тях трябва да влизат: общественият ред (вашият и на противника), съюзите, нивото на ресурсите и науката ви, количеството на бойните единиии (за чуждата раса ще ви информира вашият съветник), последствията от материална гледна точка, възможност за разрешаване на конфликта по мирен и път и т.н. Има и още много неща, за които трябва да се помисли, затова моят съвет е: Мислете! Щом сте се престрашили да започнете, довършете нещата докрай.

Друго важно нещо в играта са парите – без тяхната метална подкрепа сметките ви няма да излязат. С тях всичко и всекиго можете да купите – науки, ресурси, приятели и даже врагове.

Още един стратегически елемент са малките чудеса. Те могат да бъдат притежавани от всички цивилизациии. Всяко от тях трябва да отговаря на някакво условие, например за „полевата медицина" е необходимо да имате 5 града, оборудвани с болниии.

Както във всяка игра, и в Civilization III има някои пропуски. Да вземем например липсата на мрежова игра: за походова стратегия от ранга на тази игра това е непростим пропуск. Създателите или много са бързали, или са преследвали някоя комерсиална цел.

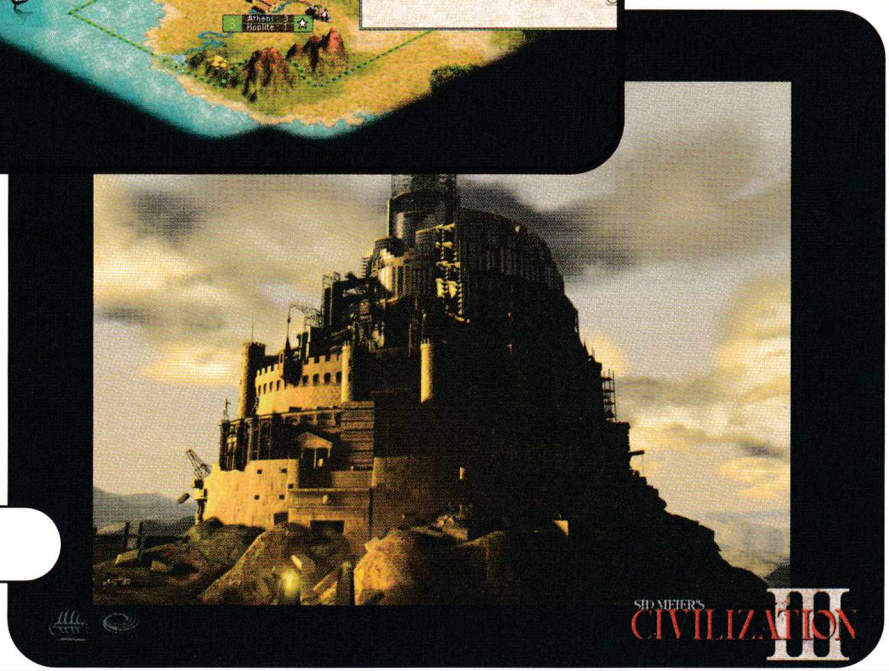
Друг елемент, оставящ трайно неприятно впечатление, е лошият енджин на играта. Не говоря за графичния, който няма специални изисквания към видеокартата, а за „логичния". Ако си пуснете една от най-големите карти и поиграете до новата ера, ще разберете какво имам предвид. Машината ви направо се задъхва, страдайки от синдрома „влачене в напреднал стадий". Това щеше да бъде малък проблем, ако причината беше във възрастта на компютъра. Дори наскоро да сте купували нови компоненти, пак ще ви се налага неколкоминутно чакане след всеки ход! А ходовете, смея да твърдя, не са малко!

Имайки предвид продължителността на играта пред компютъра, от голямо значение е озвучаването. Вярно, музиката е различна за всяка народност, но е еднотипна. Съвет: пуснете си някой от любимите дискове с MP3-ки или най-добре радиото. Така поне причината за затъпяването от дългата игра няма да е в звуиите около вас.

Другите открити и известни до момента бъгове са коригирани от пачовете, пуснати из Интернет.

Заключение

Въпреки няколкото известни засега прегрешения в реализациията на Civilization III, за мен тя си остава уникална в много отношения. Всъщност точно толкова, колкото е уникална първата част от поредициата. Тя определено е игра за маниаци. Затова – помислете, преди да седнете пред монитора. После може да е много късно.



TOP GAMES дизайн: Бистра Славейкова
bistra@i-space.org